

Maria Laakso

Maria Laakso, FT, kirjallisuustiede, Tampereen yliopisto

HELSINKI KUIN ALEPPO

Kaupunkiapokalypsin kokemuksellisuus Ylen tuottamassa virtuaaliteoksessa



Virtuaalitodellisuus tarjoaa uusia mahdollisuuksia tarinankerronnalle ja voimakkaalle keholliselle kokemuksellisuudelle. Esimerkkinä virtuaalitodellisuuden vaikuttavuudesta artikkelissa käytetään Ylen tuottamaa virtuaaliteosta, jossa sota on runnellut Helsingin Kolmen sepän aukiota ympäröivän kaupunkitilan. Artikkelissa eritellään virtuaalikokemuksen immersiiivisyyttä, kertovuutta ja kulttuurisia konteksteja.

Johdanto

Helsingin Kolmen sepän patsaan ympäristö on tuttu lähes jokaiselle pääkaupungissa vierailleelle suomalaiselle. Kuvanveistäjä Felix Nylundin pronssiin valamattomat sepät ovat ahkeroineet alasimensä äärellä Aleksanterinkadun ja Mannerheimintien risteyksessä jo vuodesta 1932. Ikonisen patsaan ympäristö on niin ikään erottamaton osa Suomen tunnetuinta kaupunkimaisemaa. Patsaan ympäriltä löytyy esimerkiksi Tallbergin liiketalo vuodelta 1899, vuonna 1870 valmistunut Vanha ylioppilastalo sekä jokaisen modernin shoppailijan tunnistama vuonna 1930 rakennettu Stockmannin tavaratalo. Kolmen sepän aukio on suosittu kohtaamispaikka, jonka läheisyydessä on kauppoja, terasseja ja jäätelökioskeja.

Mutta entä jos tämä tuttu elämää kuhiseva maisema olisikin yhtäkkiä keskellä sotaa? Helmikuussa 2017 Ylen *Kioski*-ohjelma tuotti yhteistyössä helsinkiläisen virtuaalitodellisuutta tuottavan yhtiön Teatime Researchin sekä Yle Betan kanssa virtuaaliteoksen, jossa Kolmen sepän patsaan aukio levittäytyy teoksen kokijan eteen eloisan nykymuotonsa sijaan kauhistuttavana kuoleman laaksona. Teoksen aloittaa vastaanottajan silmien eteen avautuva teksti "What if Helsinki was like Aleppo in Syria?", joka rakentaa ajankohtaisen kytköksen Syyrian sotaan.

Virtuaalikokemus on hätkähdyttävä. Yhtäkkiä tuttu elämää kuhiseva miljöö onkin pölyinen ja autio. Aleksanterinkadun yllä kiertelee rakennusjätteen nostattama harmaa pöly. Missään ei näy ihmisiä. Kaupunkilaisten ja liikenteen

äännet ovat vaihtuneet pommien räjähdyksiin, konetuliaseiden etäältä kaikuviin sarjoihin ja silloin tällöin romahtavien rakennusten tuottamiin ääniin. Katuja peittää pommien raatelemien rakennusten hajan hajan kasautunut rakennusmateriaali. Romahtaneen ja hiiltyneen rakennuksen julkisivussa törröttää irvokkaalla tavalla tuttu Suomalaisen kirjakaupan mainostaulu, jonka räikeät värit ovat liian ja tomun haalistamat. Pronssipatsaat jatkavat ääneti takomistaan, mutta patsaskin on osin tuhoutunut. Yhdestä takojasta on jäljellä vain jalat.



Virtuaaliteoksen esittämä pommitusten runtelema Helsinki. Lähde: kuvakaappaus *Kioski*-ohjelman Youtube-videosta osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=v7WiFrffxEU>.

Helsinki kuin Aleppo -virtuaaliteos kytkeytyy ajankohtaisiin journalismin trendeihin: immersiiiviseen journalismiin, VR-journalismiin ja digitaaliseen narratiiviseen journalismiin. Nämä toisiaan sivuavat käsitteet viittaavat journalismiin, jossa vastaanottaja pyritään tuomaan uutisen kuvaamien tapahtumien keskelle ja kokemaan ne itse uutta teknologiaa hyödyntäen. (Lassila-Merisalo 2016; Sirkkunen et. al. 2016; Shin & Biocca 2018.) Näissä journalismin muodoissa on kyse pyrkimyksestä perinteisempiä journalismin muotoja voimakkaampaan kokemuksellisuuteen. Tällaista samanlaista kokemuksellisuuden efektiä tavoittelee hypoteesini mukaan myös Ylen ja Teatime Researchin virtuaaliteos. Seuraavassa tarkastelenkin kyseisen virtuaaliteoksen kokemuksellisuutta. Kysyn, minkälaisin keinoin teoksessa pyritään synnyttämään kokemuksellisuutta. Tähän kysymykseen vastatakseni tarkastelen artikkelissani kohdeteoksen immersiivisyyttä, kertovuutta ja niitä kulttuurisia (kirjallisia ja audiovisuaalisia) konteksteja, joihin teos kiinnittyy.

Tässä artikkelissa tarkoitukseni on eritellä teoksen muotoa suhteessa sen sisältöön. Tutkin, minkälaisin keinoin virtuaaliteos pyrkii herättämään kokijassaan kokemuksellisuuden kautta tunteita ja minkälaisin keinoin sinänsä yksinkertainen teos myös tematisoituu suhteutuessaan vanhoihin ja uusiin kaupunkirepresentaatioihin. Otan tarkasteluun mukaan myös Ylen *Kioski*-ohjelman tuottaman reaktiovideon, jossa tunnetut suomalaiset kokeilevat virtuaaliteosta. Video näytettiin osana *Kioski*-ohjelmaa ja sitä jaettiin ohjelman some-sivuilla johdattamaan katsojat nettiin kokeilemaan teosta. Se toimi siis

käytännössä kynnystekstinä itse teokselle. Tästä syystä sitä ei nähdäkseni voi sivuuttaa analyysissa.

Artikkelini teoreettinen kehys rakentuu kirjallisuudentutkimuksen, erityisesti kertomuksentutkimuksen tarjoamien työkalujen varaan. Näin siitakin huolimatta, että Ylen virtuaaliteoksen kertovuus on jossain määrin heikkoa ja sen keinoissa korostuu virtuaalitodellisuudelle usein kirjallisia kertomuksia voimakkaampi kehollista läsnäoloa simuloiva immersiivisyys. Palaan tähän problematiikkaan myöhemmin. Virtuaalitodellisuus teknologiana tai mediumina tarjoaa joka tapauksessa uusia mahdollisuuksia tarinankerronnalle, ja tässä mielessä on tärkeää kehittää kertomuksentutkimuksen välineitä suhteessa virtuaalitodellisuuteen.

Artikkelini kokoavaksi käsitteeksi olen nostonut kokemuksellisuuden (*experientiality*). Kokemus on juuri nyt monien tieteenalojen kiinnostuksen keskiössä, mutta juuri monialaisuudestaan johtuen se voidaan määritellä varsin monin tavoin. Käsitteellistä sekaannusta aiheuttaa myös käsitteen vakiintumattomuus monilla tieteenaloilla, kuten vasta ilmestyneen artikkelikokoelman *Kokemuksen tutkimus VI. Kokemuksen käsite ja käyttö* johdannossa todetaan (Toikkanen & Virtanen 2018, 7–8). Taiteen- ja kirjallisuudentutkimuksen parissa kokemuksesta ollaan tavalla tai toisella oltu kiinnostuneita aina antiikin Kreikasta alkaen ja erityisesti kysymykset maailman jäljittelystä ovat kiinnostaneet näiden tieteenalojen tutkijoita (mt., 10). Kirjallisuudentutkijalle kokemuksessa kiinnostavaa onkin usein sen välitteinen luonne, sillä analyysin kohteena on kokemusta välittävä teos tai medium, ei ”luonnollinen” kokemus maailmasta sinänsä.

Tässä artikkelissa olen kiinnostunut kohdeteokseni kokemuksellisuudesta juuri välitettynä kokemuksena: kokemuksellisuutena. Kokemuksellisuus on yksi jälkiklassisen kertomuksentutkimuksen keskeisimpiä ja keskustelluimpia käsitteitä. Käsite tässä kertomuksentutkimuksellisessa käytössään on nähdäkseni erinomaisen kiinnostava juuri virtuaalitodellisuuksien tarkastelussa. Jälkiklassinen kertomusteoria on nimittäin ollut pitkälti kiinnostunut kertomusten mimeettisyydestä eli todenkaltaisuudesta sekä kertomusten ja todellisen maailman kokemusten välisistä kompleksisista suhteista. Kysymykset mimesiksestä ja todellisen maailman kokemusten suhteesta representaatioon nousevat väistämättä esiin juuri virtuaalitodellisuuksien kohdalla. Virtuaalitodellisuus mediumina korostaa todenkaltaisuutta ja todellisuuden simulaatiota. Aloitankin artikkelini kokemuksellisuuden käsitteen määrittelyllä.

Kokemuksellisuus

Kokemuksellisuuden käsitteen kertomuksentutkimuksellista merkitystä on kehittänyt Monika Fludernik (1996). Hänen luonnollisia kerrontatilanteita koskevissa teoretisoinneissaan kokemuksellisuudella on tärkeä rooli jopa kertomuksen keskeisimpänä määrittäjänä. Fludernik (mt., 12–13) tarkoittaa kertomusten kokemuksellisuudella todellisen elämän kokemusten kvasimimeettisiä elävöityksiä (*“the quasi-mimetic evocation of real life experience”*). Fludernikin käsitys kokemuksellisuudesta kytkeytyy kognitiivisiin parametreihin, joita kertomukset lukijan mielessä aktivoivat tai joita kertomukset pyrkivät aktivoimaan ollakseen ymmärrettäviä. Tällaisia kokemukseen liittyviä tietorakenteita ovat esimerkiksi vastaanottajan tiedot temporaalisuudesta, intentionaalisuudesta tai emotioista. Inhimillinen (tosielämän) kokemus sekä inhimillisen kokemuksen representaatiot ovat siis tiukasti kytköksissä

toisiinsa. Ne muodostavat kertomuksen perusrakenteen sekä mahdollistavat kerronnallisuuden (*narrativity*), johon Fludernikin (mt., 36) teoriassa kokemuksellisuus on aina kytköksissä. Kerronnallisuus on mahdollista vain kokemuksen välittämisen kautta ja kokemuksista tulee kerronnallisia vain, jos ne ovat emotionaalisesti merkityksellisiä. Emootiot ja kokemuksellisuus ovatkin siten aina kytköksissä toisiinsa. Sellaisen tekstilajin kuin vaikkapa raportin kertovuus on äärimmäisen heikkoa, ja siksi tämänkaltaisesta tekstistä useimmiten uupuu kokemuksellisuus ja sitä kautta myös emotionaalisuus.

Todellisuuden representaatioista puhuttaessa kokemuksen voisi arkikielesesti nähdä viittaavan yksittäisen lukijan, katsojan, vastaanottajan kokemukseen representaatiosta (sekä teoksesta että representoidusta kohteesta). Tällaisten kokemusten tutkimiseen tarvittaisiin metodisesti tekstianalyysistä ratkaisevalla tavalla poikkeavaa vastaanottotutkimusta, jota en seuraavassa aio tehdä. Kokemuksellisuus tuleekin tässä ymmärtää yksittäisen vastaanottajan kokemusta laajemmaksi ilmiöksi. Fludernikin teoretisointeja on myöhemmin (ks. esim. Caracciolo 2013) kritisoitu epätarkkuudesta. Tuleeko kokemuksellisuus ymmärtää kertomuksen ominaisuudeksi vai kertomuksen ja sen vastaanottajan väliseksi dynaamiseksi prosessiksi? Tässä artikkelissa ymmärrän kokemuksellisuuden ensisijaisesti tarkasteleman virtuaaliteoksen ominaisuudeksi. Omassa käytössäni tällaisella kokemuksellisuudella on kuitenkin ensisijaisesti kommunikatiivinen funktio. Kokemuksellisuus pyrkii merkitysten välittämiseen teoksen kokijalle sekä pyrkii myös vaikuttamaan kokijaansa.

Kokemuksellisuus sijoittuu siis teoksen ja vastaanottajan välille, mutta palautuu teoksen retorisiin pyrkimyksiin suhteessa vastaanottajaansa. Näihin kokemuksellisuuden ulottuvuuksiin on mahdollista päästä käsiksi tekstianalyttisen metodin avulla. Tulen seuraavassa erittelemään niitä kokemuksellisuuden tuottamisen tekniikoita, joita Ylen virtuaaliteos hyödyntää pyrkiessään synnyttämään kokijassaan merkityksiä ja herättämään tunteita. Hypoteesini mukaan kohdeaineistonani toimivan virtuaaliteoksen kokemuksellisuus perustuu immersiivisyyteen, vastaanottajalle tuttujen (referentiaalisten) kaupunkikuvastojen emotionaaliselle hyödyntämiselle sekä käytetyille kulttuurisille konteksteille, joiden oletetaan olevan teoksen vastaanottajalle tuttuja. Näihin kuuluvat uutismediakuvastot tuhoutuvista kaupungeista sekä niin kutsuttujen kaupunkiapokalypsien kirjallinen ja elokuvallinen traditio. Myös genre vaikuttaa teoksen kokemuksellisuuteen aktivoidessaan vastaanottajassa genreen liittyviä tietorakenteita.

Seuraavassa puhun virtuaalitodellisuuden sijaan virtuaaliteoksesta silloin, kun puhun kohdeteoksestani. Näin siksi, että pyrin pitämään erillään yksittäisen ja ainutlaatuisen teoksen sekä virtuaalitodellisuuden mediumina. Virtuaalitodellisuus-muoto ei myöskään täysin vastaa teoksen olemusta, sillä käytännössä teos on monimediaalinen. Teos on koettavissa teknisesti usealla tavalla, ja näillä eri mediamuodoilla on analyysin kannalta myös merkitystä. Virtuaaliteoksen voi katsoa ensinnäkin selainversiona, jolloin teos on perinteinen audiovisuaalinen video. Tässä muodossaan käyttäjä ei pääse itse vaikuttamaan näkökulmaan eli fokalisaatioon vaan se on valmiiksi määritetty. Toiseksi teoksen voi katsoa selaimen kautta Youtube-palvelussa niin kutsuttua 360 asteen tekniikkaa hyödyntävänä videona. Tällöin käyttäjä voi nuolinäppäimin liikuttaa ”katsettaan” haluamaansa suuntaan ja tarkastella haluamiaan rakennuksia ja suuntia. Kolmanneksi teoksen voi ladata omalle tietokoneelleen ja yhdistää sen erilliseen VR-teknologiaan – käytännössä virtuaalilaseihin. Tällöin käyttäjän pään liikkeet vaikuttavat siihen, mitä hän

näkee. Tällöin myös teoksen immersiivisyys on voimakkaimmillaan, kun näkökulman valintaan ei tarvita erillisiä näppäimiä. Kaikissa muodoissaan teos on multimodaalinen sisältäen sekä visuaalisen että auditiivisen ulottuvuuden.

Ymmärrän seuraavassa virtuaaliteoksen *tekstinä*. Käytän tätä käsitettä myös toisinaan välttääkseni toistoa, kyetäkseni rinnastamaan ja vertailemaan erilaisia teoksia sekä ennen kaikkea kyetäkseni hyödyntämään tekstianalyttistä metodologiaa. Käsitettä soveltaessani nojaan laajaan tekstikäsitteeseen. Sen mukaisesti teksti ei tarkoita kirjoitettua tekstiä vaan myös elokuva, virtuaalitodellisuus tai muu sellainen voi olla luettavissa tekstinä. Teksti-käsitteen keskeinen sisältö liittyy tässä laajassa merkityksessään ensinnäkin tekstiin konstruktiona eli tietoisesti tuotettuna. Toiseksi korostan teksti-käsitteellä tekstin luonnetta *representoivana* eli todellisuutta esittävänä muotona. Kolmanneksi käsittevalinta liittyy käsitykseen siitä, että teksti on kommunikaation muoto, joka on purettavissa pienempiin merkityksen synnyttämisen osasiinsa, joiden kautta kokonaisuutta on mahdollista tarkastella (tekstianalyysi).

Teoksen kokijaa nimitän seuraavassa käyttäjäksi. Lukijan tai katsojan kaltaiset perinteiset määreet eivät ole virtuaaliteoksen kohdalla osuvia, sillä ne saattavat yhä implikoida passiivisuutta ja kommunikaatiotilanteen yhden-suuntaisuutta. Tämä sopii varsin huonosti juuri vastaanottajaa aktivoivan virtuaaliteoksen muotoon. Seuraavassa on siis muistettava, ettei vastaanottajan rooli ole virtuaalitodellisuuden kohdalla (jos koskaan muissakaan kommunikaatiotilanteissa) pelkästään vastaanottava. Käsitteellisesti osuvin tässä yhteydessä olisi ”kokija”, mutta se kytkeytyy liian läheisesti artikkelini keskeiseen kokemuksellisuuden käsitteeseen ja aiheuttaisi näin mahdollisesti sekaannusta.

Virtuaaliteoksen immersiivisyyden ja kokemuksellisuuden suhde

Kertomuksentutkimuksessa ollaan jo pitkään oltu kiinnostuneita kertomuksen synnyttämän ”maailman” kognitiivisesta hahmottamisesta ja tällaisen hahmottamisen suhteesta arkipäiväisessä elämässä tapahtuvaan maailman hahmottamiseen. Fludernikin (1996, 29–30) mukaan tekstin todentunnun mahdollistaa kokemuksellinen tuttuus. Esimerkiksi henkilöhahmojen ruumiiden ja henkilöhahmojen psykologisten prosessien tai ympäristön kuvauksen on oltava lukijalle tunnistettavaa tämän omaksumien aikaisempien skeemojen kautta. Erityisesti kognitiivisessa narratologiassa, jota myös Fludernik edustaa, ihmisen kognitio nähdään myös kertomusten keskeisenä käyttövoimana, jonka kautta kertomukset voivat ylipäättään kommunikoida tai simuloida arkitodellisuutta. Tässä suhteessa ehkä kaikkein tärkein kognitiivisen kertomusteorian tuottama käsite on *tarinamaailma*.

Tarinamaailma on kertomuksen luomus, joka syntyy lukijan tekemässä *kognitiiviseksi kartoitukseksi* kutsutussa prosessissa. Kertomuksen tarjoamien vihjeiden mukaisesti lukija konstruoi omassa tulkinnassaan mentaalisen mallin tarinamaailmasta. Lukemisen edetessä lukija suhteuttaa lukemansa tähän tarinamaailmaan. (Esim. Herman 2013, 103–105.) Vaikka tässä käsitteistö viittaa ennen kaikkea tekstuaaliseen maailmanrakentamiseen, on sama sovellettavissa myös muiden mediumien maailmanluomiseen. Maailman luomiseen käytetyt vihjeet vain ovat erilaisia.

Virtuaalitodellisuuksista puhuttaessa jo mediumin nimikin vihjaa simuloitun maailman tai todellisuuden tuottamisesta. Mitään tarinamaailmaa ei tulekaan käsittää maailmaksi samalla tapaa kuin fiktiivisiä henkilöhahmojakaan

ei tule ymmärtää samanlaisiksi kuin todelliset ihmiset kaikessa kompleksisuudessaan. Niin fiktiiviset todellisuudet kuin fiktiiviset henkilöhahmotkin ovat kimppu tiettyjä tekstuaalisia (tai muissa kuin kirjoitetuissa teksteissä myös auditiivisia tai visuaalisia) vihjeitä, joiden kautta vastaanottaja voi konstruoida maailman tai henkilöhahmon omien aiempien tietorakenteidensa nojalla. Tämä konstruointi ei kuitenkaan tarkoita tarinamaailman satunnaisuutta, sillä suuri osa vastaanottajan ja myös tekijän omaksumista skeemoista on jaettu, ja tässä mielessä maailman rakennus tapahtuu osin vasten yleisiä käsityksiä maailmoista ja henkilöhahmoista eikä ainoastaan yksilön henkilökohtaisten kokemusten varassa.

Tärkeää tarinamaailmojen ymmärtämisessä on huomata, että teksteissä rakentuvat maailmat eivät todellisen maailman tapaan jatku havaintojemme ulkopuolella. Ne ovat siis rajattuja. Ylen virtuaaliteoksen tuottama Helsinki esittää meille hyvin pienen ja rajatun kokoisen palan todellista ja maantieteellisesti laajaa Helsinkiä. Vaikka virtuaaliteoksen kokijan on mahdollista virtuaalilaseja käyttäessään (tai Youtuben 360 astetta kääntyvien videoiden nuolinäppäimiä hyödyntäessään) suunnata katseensa haluamaansa suuntaan, on maailma todellisuudessa vajaa. Jos käyttäjä tarinamaailman innostamana haluaisi lähteä kulkemaan eteenpäin Mannerheimintietä katsoakseen, mitä rautatieasemalle on käynyt, joutuisi hän pettymään. Virtuaaliteos ei mahdollista tätä teknisesti, ja teoksen tuottama maailma rajautuu Kolmen sepän aukiolle. Se ei siis ole todellinen maailma, vaikka teos pyrkii synnyttämään vastaanottajassaan kokemuksen maailman kaltaisuudesta. Teoksen kokemuksellisuudelle juuri tämä illusorisuus on keskeistä, ja siihen paneudutaan tässä luvussa tarkemmin.

Virtuaalisen maailman kokemuksellisuuden tutkimuksessa immersion käsite on nähdäkseni keskeinen. Pyrkimystä immersioon voidaan pitää tarkastelemani virtuaaliteoksen keskeisimpänä vastaanottajaan vaikuttamisen keinona. Immersion käsite tulee kirjallisuudentutkimuksen teoriasta, mutta sitä on sovellettu laajasti myös teatterin, pelien ja virtuaalitodellisuuksien tutkimuksessa. Immersiosta on tullut jopa muotisana. Sillä voidaan arkikielessä viitata mihin tahansa intensiiviseen ja ”upottavaan” taiteelliseen tai muuhun kokemukseen. Nojautun tässä kuitenkin erityisesti kertomuksentutkija Marie-Laure Ryanin käsityksiin immersioista, joita hän hahmottelee virtuaalitodellisuuksia ja perinteisiä kirjallisia tekstejä vertailevassa teoksessaan *Narrative as Virtual Reality 2* (2015, teoksen ensimmäinen editio ilmestyi jo 2001, mutta toinen versio sisältää niin paljon muokkauksia, että sen nimeen on lisätty numero 2). Ryanille (mt., 9) immersio tarkoittaa ensisijaisesti lukijan suhdetta tekstin tuottamaan maailmaan. Immersio on tämän määritelmän mukaisesti kokemus, jossa fiktiivinen maailma synnyttää vaikutelman tai illuusion autonomisesta, kielestä riippumattomasta ja elävien ihmisten asuttamasta todellisuudesta (jota fiktiivinen todellisuus ei oikeasti ole). Tässä mielessä virtuaalitodellisuuden, kaunokirjallisen kertomuksen tai monien muiden kertovien muotojen (esim. elokuvan) välillä ei ole paljonkaan eroa. VR-teknologian tarkoitus on kytkeä käyttäjä simuloituun todellisuuteen. Samoin toimii kaunokirjallisuus. Molemmat pyrkivät synnyttämään tilan, johon vastaanottaja voi samaistua. Tämä tila tulee täyttää maailmankaltaisuutta tuottavilla objekteilla ja olennoilla. (Ryan 2015, 9.)

Virtuaalitodellisuuden (Virtual Reality, VR) immersio on teknologiaansa palautettuna kokemus datan ympäröimänä olemisesta (Ryan 2014, 61). Virtuaalitodellisuus on usein määritelty interaktiiviseksi ja immersiviseksi tietokoneen avulla tuotetuksi kokemukseksi (esim. Pimentel & Teixeira 1993, 11). Tässäkin

määritelmässä interaktiivisuus ja immersio voidaan kuitenkin ymmärtää monin tavoin. Teknologisesti suuntautuneessa tutkimuksessa immersio saatetaan ymmärtää jopa objektiiviseksi ja kvantitatiivisesti mitattavaksi tietyn teknologian mahdollistamaksi todellisuuden illuusioksi (ks. Sirkkunen et. al. 2016). Kirjallisuudentutkijana Ryan (2015, 2) pyrkii tuomaan immersion ja interaktiivisuuden käsitteet teknologisen kehityksen sijaan kirjallisen tai kertomuksiin liittyvän lähestymistavan piiriin. Ryanin mukaan käsitteet soveltuvat kuvaamaan sitä, miten taidetta koetaan. Itsekin pyrin seuraavassa ymmärtämään immersion nimenomaan taiteen kokemuksellisuuteen liittyvänä ilmiönä, joka kuitenkin väistämättä on kytköksissä myös teknologiaan ja mediumin mahdollisuuksiin ja tarjoumiin yleensä.

Immersion merkitys kirjallisuudessa ja visuaalisessa taiteessa on vaihdellut vuosisatojen ja -kymmenten myötä. Taiteen ja kirjallisuuden historian tarkastelu juuri immersion kautta tarjoaa mielenkiintoisen tulokulman taiteen kehitykseen ja siihen liittyviin yhteiskunnallisiin ja esteettisiin arvoihin. Esimerkiksi 1700-luvun proosakerronta kehitti sellaisia immersiota tuottavia kerronnan muotoja kuin muistelman ja kirjeromaani. Kuitenkin vielä 1700-luvun kerronnassa immersiotekniikoiden vastapainoksi kertoja kääntyy usein kommentoimaan kerrontaansa, jolloin illuusio särkyä ja lukija tulee tietoiseksi lukemistilanteesta. Samankaltaisia historiallisia vaihteluita voidaan huomata vaikkapa mimeettisyyteen pyrkivässä realismissa tai immersiota kaihtavassa postmodernissa kerronnassa. (Ryan 2015, 4–5.)

Immersion taiteen historiassa on liittynyt usein myös kysymyksiin korkeasta ja matalasta kulttuurista. Voimakasta immersiiivisyyttä pidetään usein populaarikulttuurin ominaisuutena ja vastaanottajan immersiokokemus mielletään vastakohtaksi älylliselle ja erittelevälle vastaanotolle. Immersion käsite yhdistetään usein myös eskapismiin, ja tästä syystä immersio on myös tuottanut historiallisesti useita moraalisia paniikkeja tai vähintäänkin huolta lukijoiden tai katsojien todellisuussuhteen hämärtymisestä. Jo Cervantesin *Don Quijote* -romaanin kuvaama ritariromantiikan sumentama yksilö ja sittemmin esimerkiksi tietokonepelien voimakkaan immersion on pelätty olevan pelaajille haitallista. Myös immersiiivisestä tai virtuaalisesta journalismista puhuttaessa on käyty aiheellista keskustelua tuotetun immersion etiikasta, sillä näillä uusilla journalismin muodoilla on potentiaalia synnyttää voimakkaita emootioita (Shin & Biocca 2018, 2087; Sirkkunen & Uskali, tulossa.)

Virtuaalitodellisuus mediumina on mielenkiintoinen osa immersion taidehistoriaa, sillä virtuaalitodellisuutta voidaan pitää immersiiivisen taiteen äärimmäisenä muotona. 2000-luku näyttää olleen erityisen altis yhä immersiiivisimmille taiteen ja viihteen muodoille. Tietokonepelien immersiiivisyys on kasvanut pelien tuottamien simulaatioiden nojautuessa yhä kehittyneempään teknologiaan. Elokuvia on alettu kuvata ja esittää yhä enemmän kolmiulotteisina. Suomessakin markkinoille on ilmestynyt viihdyttäviä virtuaalikokemuksia tarjoavia yrityksiä. Kuitenkaan ilmiö ei ole uusi. Kuten Mark Poster (1999, 42) huomauttaa, virtuaalitodellisuusteknologia muodostaa suoran jatkumon 1800- ja 1900-lukujen visuaalisille innovaatioille (stereoskooppi, stereografiset kuvat, panoraama), joilla pyrittiin virtuaalitodellisuuden tapaan toisintamaan maailmaa mukaillen jatkuvasti kehittyvää tietoa ihmisen sensorisista toiminnoista.

Virtuaalitodellisuus ei ole suinkaan puhtaasti taiteen (tai viihteen) muoto. Itse asiassa virtuaalitodellisuudella on useita käytännön tehtäviä, joiden kehittäminen on ollut VR-teknologian keskeisiä päämääriä. Tällaisia käyttömahdollisuuksia ovat esimerkiksi sotilaallisessa koulutuksessa, arkkitehtuurissa tai

lääketieteessä käytetyt sovellukset (ks. Poster 1999, 42; Slater & Sanches-Vives 2016). Ylen virtuaaliteos sijoittuu puolestaan mielenkiintoisella tavalla taiteen ja journalismin välimaastoon. Palaan tähän virtuaaliteoksen journalistiseen ulottuvuuteen tarkemmin seuraavassa alaluvussa, jossa pohdin teoksen kulttuurisia konteksteja.

Immersiota teoksessa tuottaa ennen kaikkea kerronnan ja välittävän mediumin häivyttäminen näkyvistä. Kirjallisuuden proosakerronnassa tällaisia keinoja ovat esimerkiksi henkilöhahmojen sisäisen todellisuuden paljastaminen lukijalle sisäisen puheen tai vapaan epäsuoran esityksen keinoin. Mimeettisyyteen ja sitä kautta immersioon pyrkivä kerronta kuljettaa lukijan tarinamaailmaan virtuaalisessa kehossa ja tarjoaa tälle mahdollisuuden tarkastella ja arvioida fiktiivistä maailmaa itse ilman kertojan voimakasta väliintuloa. (Ryan 2015, 4.) Maailma ja tapahtumat pyritään näyttämään lukijalle (mimesis) pikemminkin kuin että ne kerrottaisiin tälle (diegesis).

Ylen virtuaaliteos synnyttää virtuaalitodellisuuden mediumille ominaisin keinoin immersiota juuri häivyttämällä vaikutelmaa välittyneisyydestä. Teoksesta voidaan havaita monia maailman simulointiin ja erityisesti todellisen aistihavainnon simulointiin liittyviä efektejä. Tällaisia ovat esimerkiksi ihmisen visuaaliseen havaintoon liittyvät piirteet, kuten kolmiulotteisuus ja syvyysvaikutelma. Kolmen sepän patsaan ympäristö näyttäytyy todellisen kaltaisena ja aistivaikutelma vaikuttaa todelliselta. Havaintopisteestä etäämmällä olevat objektit ovat pienempiä kuin lähellä olevat ja edessä olevat objektit peittävät näkyvistä takana olevat. Katujen yllä leijuva tomu himmentää näkymää niiltä osin, jotka tomu jättää taakseen. Valot ja varjot rakennuksissa, pysähtyneessä raitiovaunussa ja rakennusjätteessä simuloivat kaikki todellista aistihavaintoa. Teoksen auditiivisessa ilmaisussa räjähdysten ja ammusten ääniä käytetään vaihtelevilla volyyymeilla, jotka edellä mainittujen visuaalisten efektien tavoin luovat illuusiota todellisesta maailmasta. Kaikki edellä mainitut immersiotekniikat ovat kuitenkin tuttuja varhaisemmista visuaalisen ja audiovisuaalisen taiteen keinoista. Mikä erottaa virtuaalitodellisuuden immersion esimerkiksi elokuvan immersiota on vastaanottajan voimakas *kehollinen* läsnäolo teoksen luomassa simuloidussa maailmassa. Kyse ei kuitenkaan ole tiukasti erilaisesta kehollisesta kokemisesta, sillä myös elokuva ja muut esittävät taiteet hyödyntävät lukuisia immersiiivisiä tekniikoita, jotka simuloivat ruumiillista eläytymistä.

Kokemus ymmärretään nykytietämyksen mukaan useimmiten syvästi keholliseksi ilmiöksi. Kehollisuus määrittää puitteet inhimilliselle havainnolle, ja erilaiset keholliset kokemukset luovat käsityksiä ympäristöstämme ja myös itsestämme. Kuten kielentutkijat George Lakoff ja Mark Johnson (1999) kuvaavat, myös abstrakti ajattelumme rakentuu kehollisen kokemuksen varaan. Tämä on modernin kognitiotieteellisesti orientoituneen taiteentutkimuksen usein jakama käsitys ihmisen kognitiosta. Monet kognitiivisen kertomusteorian edustajat ovat luonnehtineet kertomuksen kognitiivisen kokemisen olevan radikaalilla tavalla kehollista. Esimerkiksi Marco Caracciolo (2014) lainaa teoksessaan *The Experientiality of Narrative. An Enactivist Approach* enaktivistisen kognitiotieteen traditiosta, jonka mukaisesti ihmisen tiedonrakennus tapahtuu tiiviissä suhteessa kehollisen toiminnan ja havainnoidun ympäristön kanssa. Tietoisuus ei tämän näkemyksen mukaisesti ole ulkoisesta maailmasta passiivisesti tulvivien aistihavaintojen vastaanottamista, vaan havainnoiva subjekti ja havainnon objekti rakentuvat ruumiillisessa prosessissa suhteessa toisiinsa. (Mt., 4.) Myös kertomusten kokemuksellisuus mahdollistuu Caracciolon mukaan juuri kokemuksen tuttuudessa, joka on laadultaan pitkälti kehollista.

Useat immersion ja kokemuksellisuuden tutkijat puhuvat fiktion kehollisen kokemuksen yhteydessä jonkinlaisesta deiktisestä siirtymästä omasta todellisesta kehosta fiktion synnyttämään virtuaaliseen kehoon (ks. Caracciolo 2014, 161). Deiktisyys viittaa tässä havaintopisteeseen, jonka kautta käyttäjä voi havainnoida tilallisuutta. Siirtymän seurauksena saavutettu läsnäolo virtuaalisessa todellisuudessa on keskeinen osa minkä tahansa virtuaaliteoksen kokemuksellisuutta. Käsitteellisesti läsnäolo on kuitenkin hankalasti määriteltävissä. Minkälaisin keinoin virtuaalitodellisuus mediumina voi tuottaa läsnäolon illuusiota? Vastauksena kysymykseen Ryan (2015, 51–52) erittelee Thomas Sheridanin mukaillen kolme virtuaalitodellisuudelle mahdollista läsnäolon kokemusta tuottavaa strategiaa.

- 1) Todellisuutta jäljittelevä sensorinen informaatio
- 2) Käyttäjän kontrolli sensoriseen ympäristöön
- 3) Käyttäjän kyky vaikuttaa fyysiseen ympäristöön

Ensimmäinen tarkoittaa edellä Ylen virtuaaliteoksestakin eriteltyjä todellisuuden sensorisen hahmottamisen lainalaisuuksien mukaista maailmanrakennusta, kuten syvyyttä. Toinen viittaa puolestaan käyttäjän kykyyn vaikuttaa havaintoon esimerkiksi kääntämällä päätään. Kolmas tarkoittaa esimerkiksi lentokonesimulaatiossa käyttäjän kykyä ohjata konetta ja näin vaikuttaa ympäristöön.

Kun tarkastellaan Ylen virtuaaliteosta näiden piirteiden valossa, voidaan todeta, ettei läsnäolon tuottamisen kolmas strategia päde tähän teokseen. Käyttäjälle ei ole mahdollista suoranaisesti vaikuttaa teoksen maailmassa. Strategia yksi on olennainen teoksen kokemuksellisuuden tuottajana, ja sitä olen jo käsitellyt. Strategia kaksi on nähdäkseni kokemuksellisuuden kannalta keskeinen osa teoksen immersiiivisyyttä. Palaan artikkelissani myöhemmin Ylen virtuaaliteoksen kertovuuden tarkasteluun. Jo tässä yhteydessä on kuitenkin syytä huomata, että erityisesti kerrontaan usein liitetyn kertojan käsitettä on varsin haastavaa soveltaa visuaalisen tai audiovisuaalisen tekstin tarkasteluun (vrt. Mikkonen 2005, 184–187). Sen sijaan kerrontaan niin ikään kuuluva fokalisaation eli näkökulman käsite soveltuu hyvin myös (audio-) visuaalisten tekstien tulkintaan. Visuaalisessa kerronnassa fokalisaation merkitys jopa korostuu verrattuna tekstiin, sillä visuaalisella kerronnalla on tekstiä voimakkaammin tietty näkökulma. Kuvatutkija Kai Mikkosen (2005, 188–189) mukaan fokalisaatio voi kuvassa olla kirjoitetun kerronnan tavoin sisäistä tai ulkoista fokalisaatiota. Sisäistä fokalisaatiota voivat rakentaa esimerkiksi kuvassa olevan hahmon/hahmojen katseen linjat, kun taas ulkoista fokalisaatiota edustaa kuvan näkökulman fyysinen rajaaminen tiettyyn havaintopisteeseen. (Mt.) Verrattuna tekstiin kuvasta on kuitenkin hankalampi osoittaa sellaista diskurssien sekoittumista, jota esimerkiksi vapaa epäsuora esitys kirjoitettuun tekstiin tuottaa.

Ylen virtuaaliteoksessa ei ole henkilöhahmoja, joiden katseen kautta fokalisaatiota voitaisiin synnyttää. Henkilöhahmojen sisäistä näkökulmaa (sisäistä fokalisaatiota) ei siis teoksessa ole. Ainoa fokalisaation lähde on näkökulmaa rajaava havaintopiste. Virtuaaliteoksen havaintopisteelle kiinnostavaa on muista audiovisuaalisista esittämisen tavoista poikkeava ohjattavuus, joka tekee kokemuksesta jossain määrin interaktiivisen. Kokija voi itse vaikuttaa katseen suuntaan liikkumalla virtuaalilasit silmillään tai käyttämällä selainta ja liikuttamalla hiirtä. Kuitenkin virtuaalimaailma tulee koetuksi teoksen rajaamasta havaintopisteestä. Vastaanottaja ei voi hypähtää esimerkiksi

Stockmannin katolle katselemaan tilaa ylhäältä päin. Teoksen visuaalinen havaintopiste on sijoitettu siten, että se jäljittelee kadulla seisovan ihmisen näkökulmaa simuloituun todellisuuteen. Muodoltaan teos lainaa tässä muun muassa videopelien immersiiivisistä estetiikasta, joissa visuaalinen fokalisaatio usein rajataan nimenomaan kokevan subjektin silmien tasalle. Tällöin peli pyrkii simuloimaan pelaajan toimijuutta ja kehollista läsnäoloa kerrotussa maailmassa. Samankaltainen kokemuksen simulaatioluonne korostuu myös Ylen virtuaalikokemuksessa. Teoksen käyttäjä saa virtuaalisen kehon liikkuessaan tuhoutuneen Helsingin simulaatiossa. Tämän kehollisen simulaation kautta teoksen immersiivisuus ja kokemuksellisuus korostuu.

Tässä kohden on kuitenkin syytä lisätä, ettei teos VR-muodossaan tarjoa käyttäjälle varsinaista avataria, jollainen monista virtuaalimaailmoista löytyy. Käyttäjä ei siis voi virtuaalimaailmassa nähdä tai muutoin aistia omaa kehoaan. Keho pelkistyy havainnoivaksi kameranilmäksi. Tämän voi myös katsoa heikentävän teoksen immersiota ja sitä kautta kokemuksellisuutta. Samoin teoksesta puuttuvat tunto- ja hajuaisti, jolloin immersio jää auttamatta keinoiseksi tai vajaaksi. Silmien tasalla sijaitsevaa havaintopistettä voidaan myös perustellusti pitää eräänlaisena luonnollistuneena katsomisen tapana, joka on tuttu monista esittämisen tavoista, kuten vaikkapa kuvataiteesta tai televisiojournalismista. Tällainen luonnollistunut havaintopiste voi kokemuksellisuuden sijaan häivyttää käyttäjän kehollisuuden tuntua kaikessa tavallisuudessaan. Kokemus kehollisesta läsnäolosta olisi varsin erilainen, mikäli havaintopiste olisi esimerkiksi maassa makaavan.

Ylen virtuaaliteoksen kulttuuriset kontekstit

Edellä olen tarkastellut Ylen virtuaaliteoksen kokemuksellisuutta erityisesti immersiota tuottavien tekniikoiden kautta, jotka liittyvät hyödynnettyyn mediumiin. Immersion kannalta tarkasteltuna teoksen kokemuksellisuus perustuu sen pyrkimykseen aktivoida vastaanottajan aikaisempia tietorakenteita todellista havaintoa simuloivien havainnon tekniikoiden kautta. Näitä tekniikoita ovat esimerkiksi fiktiivisen maailman syvyysvaikutelmaa tukevat visuaaliset trikit, fokalisaation keskittäminen käyttäjän virtuaalisen kehon silmien tasalle ja käyttäjän mahdollisuus liikuttaa katsettaan maailmassa 360 astetta.

Kokemuksellisuus rakentuu kuitenkin kytköksissä myös muunkaltaisiin vastaanottajan sisäistämiin tietorakenteisiin, joita voivat olla esimerkiksi genreen liittyvät kysymykset. Fludernikin (1996, 43–46) mukaan yksi kertomuksen kokemisen keskeisiä ulottuvuuksia ovat juuri kulttuurispesifit, esimerkiksi lajityyppiin liittyvät kehukset. Kulttuuriset kontekstit tulee nähdäkseni ajatella kontekstuaalisiksi kokemuksellisuuden tuottamisen strategioiksi. Kokemuksellisuus rakentuu tekstissä sen pyrkimyksenä aktivoida vastaanottajassaan tämän ennalta tunnistamia kokemuksen tietorakenteita. Näitä tietorakenteita synnyttää aistihavaintojen kautta syntyvä tuttuus, mutta myös tuttuus suhteessa muihin teksteihin ja genreihin.

Ylen virtuaaliteosta voidaan lukea dystooppisen kertomuksen lajityypin kautta. Dystooppisilla kertomuksilla tarkoitan tässä ei-toivottuja tulevaisuudenkuvitelmia (vrt. Isomaa ja Lahtinen 2017, 7), jollaiseksi Ylen virtuaaliteos voidaan luokitella. Teos esittää meille erään mahdollisen tulevaisuuden vision siitä, miltä Helsinki voisi näyttää, mikäli tietyt tapahtumakulut toteutuisivat. Näitä tapahtumakulkuja ei teoksessa esitetä, vaan ne jäävät lukijan

täydennettäväksi. Teoksen aloittava kysymys ”What if Helsinki was like city of Aleppo in Syria?” tarjoaa kuitenkin varsin voimakkaita vihjeitä tapahtuneesta. Ainakin teksti antaa olettaa, että tilanne on jonkinlaisen sotilaallisen selkkauksen seurausta.

Perinteisissä yhteiskuntadystopioissa – kuten Orwellin, Zamjatinin ja Huxleyn lajia pitkälti muovaavissa klassikoissa – kuvattu dystooppinen yhteiskunta on sijoitettu tulevaisuuteen ja se muodostaa omalakisien, omien suljettujen periaatteidensa mukaisesti toimivan yhteisön. Klassiset yhteiskuntadystopiat sijaitsevatkin pitkälti ajan ja paikan ulkopuolella, jolloin lukijan huomio ohjautuu kuvatus dystooppisen yhteiskunnan toimintamekanismeihin ja niiden hyödyllisyyden ja oikeudenmukaisuuden puntarointiin. Vaikka klassinen yhteiskuntadystopiakin poimii aineksensa lukijan ja kirjoittajan todellisuudesta (vrt. Gordin, Tilley & Prakash 2010, 4), sijaitsee kuvatus dystopian ja lukijan todellisuuden rinnastettavuus yhteiskunnallisissa käytänteissä – ei niinkään kuvatus maailman yhteneväisyydessä.

Sen sijaan toiselle dystooppisten kertomusten alalajille, tuhoa kuvaavalle apokalypsille, referentiaalisuus suhteessa lukijan todellisuuteen on yleisempi. Referentiaalisuudella en tässä viittaa esimerkiksi Dorrit Cohnin (1999) väitteeseen siitä, että fiktio moodina on lähtökohtaisesti ei-referentiaalista. Ennemminkin ymmärrän referentiaalisuuden laveammin siten, että kaikki fiktiivinen maailmanrakentaminen nojautuu jossain määrin referentiaalisuuteen (vrt. Herman 2013, 104). Ylen virtuaaliteoksessa kiinnostavaa on nähdäkseni miljöön referentiaalisuus, jolla on vaikutuksia teoksen retoriikkaan. Arkisen ja referentiaalisen aineksen yhdistäminen synkkiin ja yllättäviin yhteiskunnallisiin visioihin on omiaan tuottamaan kauhistuttavia vaihtoehtoisia tulevaisuuksia, kuten Ylen virtuaaliteoksessa.

Ylen virtuaaliteos edustaa erityisesti apokalyptisen fiktion tiettyä alaryhmää: kaupunkiapokalypsia. Kaupunkiapokalypsi tarkoittaa kaupungin tuhoutumista käsittelevää kertomusta. Kaupunkiapokalypsille on Ylen virtuaaliteoksen tavoin tapana usein tarttua olemassa oleviin ja vieläpä varsin hyvin tunnettuihin kaupunkeihin. Kertomusten kytkeytyminen tunnistettaviin tilallisiin yhteyksiin on keskeinen tapa aktivoida tulkitsijassa odotuksia (Hyvärinen 2018, 215). Tutkimuskohteessani miljöön tuttuus ja referentiaalisuus vahvistavat tavoiteltua kauhun ilmapiiriä tutun ympäristön tuhon äärellä.

Kaupunkiapokalypsit ovat erityisesti populaarikulttuurissa hyvin suosittuja. Monien laajalevikkisten dystooppisten elokuvien keskeistä ja voimakkaan lajityypillistä kuvastoa ovat tunnettujen kaupunkien kauhistuttava tuhoaminen katsojan silmien edessä. Tällaisiin usein tuhottuihin kaupunkeihin kuuluu Los Angeles, jota Mike Davis tarkastelee teoksessaan *Ecology of fear* (1998) yli sadan kirjallisen tai elokuvallisen apokalypsin kautta. Davisille Enkelten kaupunki näyttäytyy maailman pääkaupunkina, jonka maamerkkien kansainvälinen tunnistettavuus tekee siitä alttiin erilaisille tuhon fiktioille. Globaalisti arvioiden myös Tokio kuuluu dystooppisessa fiktiossa useimmiten tuhottujen kaupunkien kärkeen. Kuten William Tsutsui (2010, 104–105) tiivistää, erityisesti toisen maailmansodan jälkeen fiktiivinen Tokio on pyyhkäisty maailmankartalta lukemattomia kertoja erilaisten luonnonkatastrofien, epidemioiden, gigantisten hirviöiden, avaruusolentojen tai ydinräjähdysten voimin niin kansainvälisten kuin kotimaistenkin katsomoiden edessä. Tokion tuhon kuvat liittyvät toisen maailmansodan sekä kylmän sodan aikaisten tapahtumien ja erityisesti ydintuon mahdollisuuden eettiseen arviointiin ja käsittelyyn: eräänlaiseen kollektiiviseen traumaan (mt., 107). Kaupunkiapokalypsit ovatkin usein psykologisilta funktioiltaan kompleksisia.

Vaikka niin toisesta maailmansodasta kuin kylmästä sodastakin on aikaa, eivät ikonisten suurkaupunkien tuhon kuvat ole suinkaan kadonneet dystooppisen elokuvan (sekä myös kirjallisuuden ja tietokonepelien) kuvastoista – päinvastoin. Tuhokuvien psyykkiset vaikutusmekanismit näyttäytyvät edelleen ajankohtaisina. Globaalisti tunnistettavien ja erilaisten kulttuuristen representaatioiden kautta ”kuolemattomaksi” tehtyjen kaupunkien tuhokuvat heijastelevat ajankohtaisia yhteiskunnallisia pelkoja ja uhkia ja kauhistuttavat yleisöjä. Samalla totaalisen tuhon kuvat ovat paradoksisesti esteettisiä ja viihdyttäviä elämyksiä – erityisesti alati kehittyvän elokuva- ja peliteknologian kyetessä yhä todenmukaisempiin tuhon simulaatioihin.

Länsimaihin 2000-luvulla kohdistuneet terrori-iskut ovat jopa entisestään lisänneet tuttujen miljöiden fiktiivistä tuhovimmaa ja pyrkimystä pelkojen kollektiiviseen käsittelyyn dystopiaviihteen kautta. Koko läntisen maailman turvallisuuden tunnetta ravistellut New Yorkin kaksoistorneihin vuonna 2001 kohdistunut terrori-isku tuntui ironisesti toteuttavan dystopiafiktiosta tuttua kuvastoa. New Yorkin fiktiivisiä tuhokuvia tutkineen Max Pagen (2008, 4) mukaan kaksoistornien kaatuminen synnytti kaksi toisilleen vastakkaista reaktiota: ”Se ei voi olla totta” ja ”Se on kuin elokuvista”. Paradoksisesti kumpikin reaktio oli samanaikaisesti totta: tornien tuhoutuminen sekunneissa oli kaupunkilaisille käsittämätöntä ja kuitenkin dystopiafiktion kautta kulttuurisesti täysin tunnistettavaa ja tuttua.

Edellä olen nostanut monessa kohdin esiin teoksen aloittavan retorisen kysymyksen. Tämä kysymys on lukijalle suunnattu kutsu *make-believe*-leikkiin (vrt. Kendall 1993) – mitä jos Helsinki näyttäisi nyt tältä. Kysymys voidaan tulkita käyttäjälle suunnatuksi kutsuksi astua fiktiiviseen maailmaan, hyväksyä sen lainalaisuudet ja leikkiä mukana (vrt. Ryan 2015, 75–78). Samalla kysymys kuitenkin myös määrittää teoksen pyrkimyksen vertailuasetelmaan Helsingin ja Aleppon välillä ja on siis kutsu kaupunkien välisen epäsuhdan eettiseen arviointiin.

Ylen virtuaaliteoksessa on myös muita tekstejä. Teoksen loppupuolella simuloidun todellisuuden ylle ilmaan ilmestyvät näkyviin seuraavat tekstit:

More than six million Syrians have been forced to leave their homes. This would mean 1,5 million internal refugees in Finland comparable to the population of the whole capital area, Turku and Tampere.

According to the UN, siege of east Aleppo cut off at least 250000 people from the outside world. It is estimated that almost half of them were children – this is equal to the number of minors in Helsinki.

Teokseen liitetyt tekstit pakottavat vastaanottajan rakentamaan analogian Syyrian sodan kauhujen ja suomalaisten rauhallisen ja turvatun elämän välille. Tämän vertailun kautta teos aktivoi myös kysymyksen oikeudenmukaisuudesta. Onko oikein, että Helsinki on turvassa, kun samaan aikaan Aleppo on pommitettu maan tasalle? Nämä tekstit ovat tärkeitä teoksen kokemuksellisuuden kannalta. Kerronnan osana ne asettavat kiinnostavan kysymyksen: kenen ääni tekstien takaa kaikuu? Teoksen otsikkomaista kysymystä lukuun ottamatta teos piilottaa kokonaisuutta hallitsevan kertovan tahon ja antaa vastaanottajan muodostaa itse näkemyksensä kokemastaan. Teoksen immersiota ajatellen nämä faktatekstit ovat vieraannuttavia elementtejä, jotka särkevät illuusion kehollisesta maailmassa olemisesta, sillä todellisessa maailmassa havainnoijan ympärille ei ilmesty tekstejä. Tekstit muistuttavat virtuaaliteoksen

vastaanottajaa siitä, että tämän kokema maailma on retorinen akti – teksti, jolla on vastaanottajalleen sanoma. Teos pyrkii korostamaan teksteillään analogista suhdetta Helsingin ja Aleppon välillä (joskin kaupungit edustavat tässä metonymisesti valtioita). Tekstien esittämien suhteutusten kautta lukija on pakotettu vertailuun myös erilaisten faktoina pidettyjen aineistojen, kuten tilastojen, valossa.

Näiden tekstiosioiden kautta teos siirtyy myös dystooppisten kertomusten genrestä journalismin piiriin. Siirtymä on tärkeä, sillä samalla siirrytään fiktiosta faktaan. Kuten jo mainitsin, Ylen tuottama virtuaalikokemus edustaa kiinnostavasti uudenlaista journalismia. Teos on VR-journalismin lajissa Suomen ensimmäinen. Virtuaalinen journalismi kytkeytyy tarinallisen journalismin trendiin (Berning 2014), johon ei ole tämän artikkelin puitteissa tilaa pysähtyä. Riittää kun todetaan, että nykyjournalismi lähestyy usein kaunokirjallisuuteen perinteisesti kuuluneita kerronnan keinoja, joiden tarkoituksena on tehdä journalismista kokemuksellista. Kuten Ylen virtuaalikokemusta tekemässä olleen Teatime Researchin tiedejohtaja Aleksis Karme Ylen haastattelussa (Vatanen 2017) tiivistää: ”Virtuaalitodellisuus avaa ihan uuden kanavan tarinankerronnalle. Siellä pääset kokemaan tilanteet itse sen sijaan, että vain lukisit ja katsoisit niistä. Tässä on valtavia mahdollisuuksia jatkon kannalta.”

Uudenlaista virtuaalista journalismia nimitetään usein immersiiiviseksi journalismiksi. Immersiivinen journalismi toteutuu pääosin virtuaalitodellisuuden mediumin avulla ja pyrkii synnyttämään vastaanottajassaan vaikutelman välittömästä havainnoinnista. Immersiivisessä journalismissa vastaanottaja saa kokea uutisen kuvaamat tapahtumat kehollisesti tai vähintäänkin tähän pyritään (Sirkkunen et. al. 2016). Immersiivisessä journalismissa välittäjän eli käytännössä journalistin rooli häivytetään samoin kun edellisessä luvussa erittelin kertojan häivyttämistä immersion tuottamisen strategiana. (Kool 2016.) Yksi määritelmä immersiiiviselle journalismille on se, että vastaanottajat saavat ensimmäisen persoonan kokemuksen tapahtumista ja tilanteista, joita uutiset välittävät (de la Peña et al. 2010). Juuri välittömän läsnäolon simuloinnissaan immersiiivisessä journalismissa on useita eettisiä ongelmia. Kuten Hollis Kool (2016, 7) aiheellisesti muistuttaa, immersiiivisen journalismin vastaanottaja unohtaa helposti, että tarina on kerrottu ja konstruoitu jotakin tarkoitusta varten (myös Shin & Biocca 2018, 2807).

Journalismi on Ylen virtuaaliteoksessa läsnä paitsi muodon ja funktion myös sisällön tasolla. Eritellessä virtuaaliteoksen kulttuuristen kontekstien vaikutusta sen kokemuksellisuuteen täytyy ottaa huomioon edellä tarkastellun kaupunkiapokalypsin fiktiivisen genren lisäksi myös journalistinen kuvasto, jonka varaan teos rakentuu. Virtuaaliteos hyödyntää jokaisen aikalaiskatsojan tunnistamaa mediakuvastoa erityisesti Syyrian sodasta. Käytetyllä kuvastolla on tietenkin vielä paljon Syyrian sotaa vanhemmat juurensa. Itse asiassa sotien synnyttämä kauhukuvasto tuhoutuneista kaupungeista ja miljöistä on syvällä länsimaisen ihmisen kulttuurisessa muistissa, erityisesti television kautta.

Vietnamin sotaa pidetään ensimmäisenä laajamittaisena mediasotana, puhutaan jopa televisiosodasta. Tällä ei suinkaan tarkoiteta tapahtumien fiktiivisyyttä, vaan sodan todellisuuden entistä välittömämpää siirtymistä koteihin ja katsojien verkkokalvoille kaikkialla läntisessä maailmassa. Vaikka televisiovastaanottimet saapuivat Yhdysvalloissa koteihin jo 1950-luvulla, vasta 1960-luvulle tultaessa ja Vietnamin sodan käydessä kuumimmillaan kehittynyt televisiotekniikka mahdollisti kuvauksen paikan päältä tapahtumien keskipisteestä. (Cumings 1992, 86; Kool 2016, 3.) Sittemmin sotien tai terrori-iskujen aiheuttamat tuhon kuvastot ovat tulleet länsimaiselle median

käyttäjälle yhä tutummiksi. Esimerkiksi 90-luvun alun Persianlahden sota oli vielä Vietnamin sotaa voimakkaammin CNN-sota (ks. myös Lehtonen 2001, 34). Televisiokuva sodan keskeltä on arkipäiväistynyt. Mediaympäristömme tulvii kuvia erilaisista konflikteista sota-alueilla. Syyskuun yhdennentoista iskut Yhdysvalloissa vuonna 2001 toivat kaksoistornien tuhokuvat reaaliaikaisesti vastaanottimiin kautta maan ja sittemmin erilaiset uutiskuvat tuhoutuvista miljöistä ympäri maailman ovat saavuttaneet mediayleisönsä alati nopeammin.

Television elävä kuva Vietnamin sotatantereilta ja sodan tuhoamista kaupungeista merkitsi aikanaan uudenlaista läpinäkyvyyttä sodan esittämiseen. Vaikka kamerakin on toki välittäjä, joka mahdollistaa monenlaisen todellisuuden manipuloinnin, on elävän kuvan todistusvoima ja autenttisuuden tuntu kuitenkin suurempi kuin perinteisen tekstuaalisen sotareportaasin. Mikko Lehtosen (2001, 64) mukaan uutiskuvaa voidaan pitää merkkiluonteeltaan indeksisenä: merkinä siitä, että jotakin on tapahtunut. Autenttisuuden tunteessa piilee myös audiovisuaalisen sotakuvauksen poliittinen voima. Vietnamin sodan voidaan katsoa synnyttäneen laajamittaisen protestiliikkeen osin juuri televisionäkyvyyden seurauksena. (Vrt. Cumings 1992, 84.)

Ylen teettämässä virtuaalitodellisuudessa ei kuitenkaan ole kyse läpinäkyvyydestä tai autenttisuudesta. Teoksen aloittavan kysymyksen mitä jos -rakenne paljastaa teoksen fiktiivisiksi, ja tällä perusteella voidaan päätellä, että vastaanottajan oletetaan tunnistavan kuvatun miljöön ei-referentiaalisuus: Helsinki ei oikeasti näytä tältä. Kuitenkin teoksen pyrkimykset kokemuksellisuuden synnyttämisessä rakentuvat paradoksisesti autenttisuuden illuusion varaan. Teos pyrkii toisintamaan kuvaamansa miljöön mahdollisimman pikikutarkasti, jokaisen reaalityodellisuuden yksityiskohdan uskollisesti toisintaen. Samoin tuhon kuvaus on varsin uskottavasti toteutettu. Tältä Helsinki todella voisi näyttää Aleppon kokeman tuhon jälkeen.

Ylen virtuaaliteos rakentuu siis kahdenlaisten kulttuuristen kontekstien varaan. Ensinnäkin teos hyödyntää kaupunkiapokalypsin fiktiiivistä traditiota ja toiseksi mediakuvastoista yleisölle tuttuja näkymiä. Näin teoksen kokemuksellisuus rakentuu monella tapaa geneerisesti tunnistettavan kuvaston päälle. Virtuaaliteoksessa hätkähdyttävää on juuri kuvatun maiseman tuttuus ja samalla vieraus. Kuvat pommitusten runtelemista suomalaisista kaupungeista ovat toki monelle tuttuja toisen maailmansodan ajalta, ja monille vanhemmille sukupolville pommitukset ovat itse koettua arkitodellisuutta. Kolmen sepän patsas on ehkä myös tästä syystä valikoitunut teoksen keskeiseksi maamerkiksi, sillä patsaasta löytyy jatkosodan aikaisen pommituksen jälkiä. Silti nykypäivän urbaani Helsinki täydellisen tuhon jälkeen tuntuu kuvana vieraalta ja vääreltältä ja samanaikaisesti edellä eriteltyjen kulttuuristen kontekstiensä nojalla tutulta ja tunnistettavalta. Näiden käyttäjälle tuttujen kontekstien kierrättämisen kautta teos tuottaa voimakasta kokemuksellisuutta, joka kuitenkin herättää kysymyksen siitä, millä tavoin teoksen kaltainen spekulatio liittyy journalismiin.

Virtuaaliteoksen kertovuus ja ”reaktiovideon” merkitys

Kokemuksellisuus on usein nimenomaan kertomuksen ominaisuus, ja edellä olenkin tarkastellut Ylen virtuaaliteosta kertomuksentutkimuksen välineisiin tukeutuen sekä arvioinut teosta vasten kaupunkiapokalypsin traditiota, jolloin niin ikään liikutaan kertomusten alueella. Lopuksi on syytä keskittyä

vielä tarkemmin kohdeteokseni kertovuuteen sekä kertovuuden vaikutuksiin virtuaaliteoksen kokemuksellisuudelle.

Kertomuksen määritelmiä on likipitään yhtä monta kuin on määritteli-jöitäkin. Vanhimmat kertomuksen määritelmät pohjaavat usein esitettyjen asiantilojen välisiin kausaalisuhteisiin, juoneen ja tapahtumiseen. Uudemmat määritelmät korostavat useimmiten kertomusten moniulotteisuutta. Kertomus on näiden uudempien määritelmien mukaisesti vastaanottajan konstruoima tulkinta, joka pohjaa useille kertomuksellisuutta tuottaville kertomuksen peruselementeille tai ”narrateemeille” (*”narratemes”*, ks. Caracciolo 2014, 31–32). Tällaisiin kertomuksen peruselementteihin kuuluvat esimerkiksi seuraavat ulottuvuudet. Kertomukset keskittyvät jonkinlaisen inhimillisen entiteetin kokemusten kuvaamiseen ja välittämiseen. (Caracciolo 2014, 31–32.) Kertomus rakentaa tarinamaailman, jossa toimivat henkilöhahmot ja joka rakentuu tietyn tilallis-ajallisen kausaalilogiikan varaan (juoni). Kertomus on jossain määrin temaattisesti koherentti. Kertomus rakentaa kertomansa tapahtumat jossain määrin vastaanottajan odotusten mukaisiksi, mutta toisaalta jonkin poikkeuksellisen kertominen tuo tekstiin kerrottavuutta, syyn tulla kerrotuksi (ks. Hyvärinen 2016).

Kun peilaamme Ylen virtuaaliteosta näihin kertovuuden peruselementteihin, huomaamme että perinteisistä kaupunkiapokalypseista poiketen teos ei ole tekstinä erityisen kertova. Jonkinlaista tapahtumista teoksessa kyllä esiintyy. Teos nimittäin alkaa näkymästä, jossa Kolmen sepän patsaan aukio on vielä ehjä, sellainen kuin se aikalaiskatsojien kokemusmaailmassa on. Tosin aukion representaatiosta puuttuvat ihmiset ja Mannerheimintielle pysähtynyt raitiovaunu näyttää oudon liikkumattomalta. Teoksen ensimmäinen ”tapahtuma” on äkillinen siirtymä näkymään, jossa tuttu miljöö onkin pommien runtelema. Siirtymä asiantilasta toiseen on kertomukselle tyypillinen piirre, mutta juonellisuutta tämän tapahtuman on vaikea ajatella tuottavan. Siirtymä asiantilasta toiseen vaikuttaa olevan narratiivin kannalta arbitraarinen, eikä kausaalisuutta tapahtumien välillä ole ainakaan eksplisiittisesti osoitettu. Vastaanottajalle ei siis kerrota mitä on tapahtunut, miten tilanteeseen on päädytty tai mikä sai ehjän näkymän raunioitumaan hetkessä. Teokseen sisältyy myös toinen ”tapahtuma”: virtuaalimaailma muuttuu aiempaa hämärämmäksi, jolloin vastaanottaja voi olettaa taivaan pimenneen esimerkiksi palavien talojen savusta tai yön tulleen. Tämä pimentyminen tuottaa teokseen ainakin heikkoa kertovuutta rakentaessaan jonkinlaisen temporaalisen suhteen kuvattujen asiantilojen välille.

Edellä mainittujen piirteidensä nojalla teoksen voidaan katsoa sisältävän kertovuutta, mutta samoin voidaan todeta, että kertovuus on heikkoa. Ylen virtuaaliteoksen kokemuksellisuuden kannalta teoksen kerrottavuuden suurin ”puute” on kuitenkin se, ettei siinä ole lainkaan henkilöhahmoja. Kuten Caracciolo (2014, 39–41) korostaa, henkilöhahmon kokemus on useimmiten kertomuksentutkijan kiinnostuksen ytimessä, koska kertomuksissa on kyse ihmisen (tai ihmisten kaltaisten olentojen) kokemuksen välittämisestä. Tämä kokemuksen välittäminen on myös Monika Fludernikin kertomusteoriassa keskeistä ainesta. Tarkasteleman virtuaaliteoksen maailma on kuitenkin tyhjä, eikä siellä ole ketään, jonka kokemukseen samaistua.

Otan hetkeksi vertailukohdaksi kirjallisen kertomuksen, joka Ylen virtuaaliteoksen tavoin kuvaa Helsingin tuhoutumista. Kyseessä on Annika Lutherin nuortendystopia *Kodittomien kaupunki* (*De Hemlösas Stad*, 2011), jonka ilmas-tonmuutoksesta kärsivässä fiktiivisessä maailmassa Helsinki on suurilta osin

peittynyt veden alle ja muuttunut Helsingihiksi – pakolaisten kansoittamaksi kelluvien saarekkeiden kaupungiksi.

Lutherin romaani hyödyntää Ylen virtuaaliteoksen tavoin kokemuksellisuuden rakentamisessa vastaanottajan aikaisempia tietorakenteita, sillä teoksen näyttämöksi on valittu lukijoiden oletettavasti tunnistama kaupunki. Teos olisi varsin erilainen, jos se kuvaisi todenkaltaisen Helsingin sijaan jonkin täysin keksityn kaupungin kohtaloa apokalypsin jälkeen. *Kodittomien kaupungissa* turvaudutaan menneen ja nykyisen Helsingin välisen analogian synnyttämisessä aikatasoja korostavaan muisteluun. Näin muistelevat päähenkilö Liljan äiti ja isä:

– Muistatko Töölönlahtea ympäröivät istutukset kesällä? Sen kun minä olin mukana laittamassa kukkalabyrinttia?

– Ja kahvi ja munkki Hakaniemen hallissa... Ja kun asuttiin Pohjoisrannassa, mikä oli meistä niin yleistä. Ha! [--]

– [--] [M]inä haluaisin taas olla lapsi ja seisoa valojen alla Aleksanterinkadulla ja odottaa Lucia-kulkuetta, vaikka sehän oli oikeastaan aika typerää. [--]

– Ja ylioppilaslaulut Kaisaniemessä toukokuun ensimmäisenä. Muistatko sen kun ne vielä sanoivat metrossa Kaisaniemi – Kajsaniemi?

(Luther 2011, 20.)

Äidin ja isän dialogin kautta lukijan mieleen loihditaan Helsinki sellaisena, kuin se on teoksen ilmestymishetken todellisuudessa. Äidin ja isän puhe täyttää nostalgisessa hengessä kaupungin monenlaisilla tunnemerkeyksillä. Näyt, maut ja äänet menneestä kaupungista tulevat suoraan tekstistä henkilöhahmojen kokemuksen värittämänä.

Verrattuna Lutherin romaaniin analogia todellisen ja postapokalyptisen Helsingin välillä on Ylen virtuaaliteoksessa rakennettu hyvin eri tavoin. Kuten edellä totesin, myös virtuaaliteos esittää meille maailman ennen ja jälkeen. Teoksen vastaanottaja saa tarkastella hetken Kolmen sepän aukiota nykyisenkaltaisena, ennen kuin siirrytään pommitettavaan rauniokaupunkiin. Kummassakaan osassa ei kuitenkaan esitetä inhimillistä kokemusta tai valmista tulkintaa tapahtuneesta. Immersiivisyytensä ansiosta teos mahdollistaa voimakkaan eläytymisen tai uppoutumisen simuloituun todellisuuteen. Emotionaalinen reagointi jää kuitenkin vastaanottajan varaan. Tässä teoksen referentiaalisuudella ja simuloidun miljöön tuttuudella on tärkeä merkityksensä teoksen kokemuksellisuudelle. Vastaanottajan oletetaan tunnistavan miljöön ja täyttävän se Lutherin romaanin muistelevien vanhempien tavoin merkityksillä ja muistoilla, jotka uudessa tilanteessa ovat muuttuneet mahdolltomiksi kokea uudelleen.

Miksi teoksen luomasta maailmasta sitten puuttuvat ihmiset (tai eläimet)? Aleksis Karme esittää haastattelussaan (Vatanen 2017) yhdeksi syyksi sitä, että henkilöhahmojen käyttö teoksessa olisi voinut tehdä teoksesta liian ahdistavan. Näin henkilöhahmojen poisjätto teoksesta tuntuu olleen tekijöiltä tietien toteutettu heikennys teoksen kokemuksellisuuteen. Kuvatun maailman fiktiivisten asukkien kärsimyksen seuraaminen olisi tuottanut vastaanottajalle laajempia mahdollisuuksia samaistumiselle, ja näin teoksen nostattama kauhuefekti olisi ollut vielä voimakkaampi. Näin analogian rakentaminen katsojan maailman ja virtuaalitodellisuuden välille ja siihen oletettavasti liittyvien kauhun tunteiden tuottaminen jää katsojan varaan, kun kerrotussa maailmassa ei ole samaistuttavaa kokevaa subjektia.

Yksi edellä esitetyistä kertomuksen peruselementeistä on temaattinen koherenssi. Aikaisemmin tarkastelin tekstin tematisoitumista suhteessa sekä

kaupunkiapokalypsin että journalistiseen kaupungin tuhon esittämisen traditioon. Koska nämä liittyvät kuitenkin tekstin kontekstuaaliseen luentaan, voidaan esittää, että teksti itsessään tematisoituu heikosti. Voimakkaimmin temaattista koherenssia tuottavat teoksen tekstit, kuten alun kysymys.

Tematisoitumisen sekä myös kokevan subjektin esittämisen kannalta on kiinnostavaa, että Ylen *Kioski*-ohjelma kuvasi virtuaaliteoksen rinnalle myös reaktiovideon. Reaktiovideo ei ole virtuaalitodellisuus vaan perinteinen video, joka on katseltavissa netistä ja joka esitettiin ohjelmassa. Yksi reaktiovideon funktioista on saattaa tuotettu virtuaalikokemus televisiossa (tai netissä) helposti esitettävään muotoon. Reaktiovideolla on kuitenkin myös kokemuksellisuuden ja tematisoitumisen kannalta keskeinen funktio, sillä reaktiovideo tarjoaa itse teoksesta puuttuvia samaistuttavia kokijasubjekteja.

Reaktiovideolla tunnetut helsinkiläiset, muusikot Isac Elliot, Joel Melasniemi ja Paleface, juontajat Poikelus ja Hätönen YleX-kanavalta, pappi Teemu Laajasalo Kallion seurakunnasta sekä juontaja-koomikko Jukka Lindström, kokeilevat virtuaaliteosta ja kertovat tuntemuksistaan. Video alkaa draamatisesti kokijoiden kauhistuneista huudahduksista. Sitten palataan aikatasolla kokeilun alkuun. Kuvaan leikataan ristiin kokeilijoiden reaktioita teoksen ääreltä siinä vaiheessa, kun Kolmen sepän aukio on vielä nykyisen kaltainen ja ehjä. ”Tää on kesäpäivä Helsingissä”, selostaa Paleface virtuaalilasit silmillään. ”Helsinki” huudahtaa Isac Elliot ihastuneesti. Sitten kuvaan leikataan katkelma virtuaaliteoksesta, jossa pommit räjähtelevät. Kokeilijat jatkavat selostamista virtuaalilasit silmillään. ”Hotelli Tornin suunnasta ammutaan tänne”, sanoo Jukka Lindström. Nauhalle taltioituvat myös kokeilijoiden fyysiset reaktiot kokemaansa. ”Wooo”, huutaa Lindström lasit silmillään ja väistää kuin näkymätöntä luotia. ”Hell”, kiroaa Elliot ja kohottaa kauhistuneena hartiat korviinsa.

Reaktiovideot ovat vakiintunut genre videosisällöntuottajien ja -kuluttajien keskuudessa eri videoalustoilla. Tästä hyvä esimerkki ovat pelikulttuuriin kuuluvat videopeli-streamit. Ylen virtuaaliteoksessa reaktiovideolla voidaan ajatella olevan alkuperäistä teosta täydentävän sisarteoksen tehtävä. Reak-



Silmin nähdessä järkyttynyt Isac Elliot purkaa virtuaalikokemuksen herättämiä tunteitaan haastattelijalle. Lähde: Kuvakaappaus *Kioski*-ohjelman Youtube-videosta osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=v7WiFrffxEU>.

tiovideo saattaa jopa toimia konkreettisesti teoksen kynnystekstinä, sillä *Kioskin* Facebook-sivuilla julkaistiin juuri reaktiovideo, jonka alla on linkki ja teksti ”Koe itse virtuaalikokemus täältä”. Näin reaktiovideon tehtävä on osin johdattaa vastaanottaja tulevaan kokemukseen. Kokemuksellisuuden kannalta on tärkeää, että reaktiovideo myös tuottaa alkuperäiseen teokseen siitä puuttuvaa kertovuutta. Kokeilijoiden raportoivat kommentit synnyttävät teokseen tapahtumista, kuten edellä siteeratussa Lindströmin repliikissä. Ennen kaikkea julkkikset tarjoavat kuitenkin mallin tunteista, joita tuhoutunut Helsinki ihmisessä synnyttää.

Videon päättää osio, jossa jälleen leikataan ristiin kokeilijoiden puhetta, mutta tällä kertaa ilman virtuaalilaseja tavanomaisemmassa asetelmassa, jossa haastateltavat katsovat kohti kameraa. Osion aloittaa edeltävistä osioista poiketen juontajan toimintaa ohjaava kysymys: ”Jos Helsinki näyttäis toltä, niin mitä sä luulet, että sä tekisit?”. Kokeilijat tilittävät kameralle järkyttyneitä tunteitaan: ”Toi on niin lähellä maanpäällistä helvettiä kun voi ajatella” (Paleface). Suorana vastauksena toimittajan kysymykseen kuullaan lähes identtisiä kommentteja, kuten Elliotin ”lähtisin heti pois” tai Joel Melasniemen ”kyllä mä pakkaisin kimpsut ja kampsut ja lapset ja lähtisin ihan mihin tahansa suuntaan”.

Reaktiovideo siis synnyttää itse teokselle kokemusta ohjaavat tunnepuitteet. Teoksen on tarkoitus järkyttää ja kauhistuttaa. Reaktiovideon viimeinen osuus on myös virtuaaliteoksen tematiikan kannalta keskeinen ja tuntuu vastaavan teoksen aloittavaan retoriseen kysymykseen ”What if Helsinki was like Aleppo in Syria?”. Koko teos osoittautuu reaktiovideon luomissa tulkinnallisissa kehyksissä myötätuntoharjoitukseksi, jonka tarkoitus on samaistua sotaa pakenevien pakolaisten tilanteeseen. Teeman tiivistää videon päättävä Elliotin kommentti: ”Mä toivon et jos joskus tapahtuu jotakin tollasta, niin että ne sitten ulkomailla myös hyväksyy meidät.”

Virtuaaliseen journalismiin liittyvällä kehollisuudella oletetaan olevan vaikutusta käyttäjän kokemaan empatiaan. Kokiessaan uutiskertomuksen omalla kehollaan myös koettu empaattinen sitoutuminen uutisen henkilöhahmoihin kasvaa. VR-journalismi siis kykenee simuloimaan empatiaa. (Shin & Biocca 2018, 2807.) Caracciolo (2014, 32) pohtii kiinnostavasti kysymystä siitä, miksi oikeastaan reagoimme kokemuksellisesti tapahtumiin ja olentoihin, joiden tiedämme olevan ei-aktuaalisia (eli fiktionaalisia) ja jotka eivät välttämättä edes ole fyysisesti läsnä hyödynnetyssä diskurssissa (vrt. suullinen kerronta). Caracciolo tukeutuu niin kutsutun mentaalisen simulaation käsitteeseen. Siinä missä tietokone ratkaisee ongelmia erilaisten simulaatioiden avulla, fiktio on mielen simulaatiota. Sillä on tärkeä merkitys ihmismieleen ja ihmisten toimintaan ylipäätään liittyvien kysymysten mentaalisisä prosessoinnissa. Tässä mukaan astuvat myös emotionaaliset responssit, joita fiktio meissä herättää. (Mt.) Tällainen mielen simulointi emotionaalisen responssin aikaansaamiseksi on selvästi myös Ylen virtuaaliteoksen päämäärä. Erityisesti suhteutettuna reaktiovideon tuottamaan temaattiseen kehykseen teos politisoituu vahvasti. Sen sanoma on saada ihmiset kokemaan sotaa pakenevan pakolaisen hätä. Teoksen voimakas kokemuksellisuus tähtääkin sen retoriseen vaikuttavuuteen. Kehollinen immersio ja vastaanottajan aiempien tietorakenteiden aktivointi kuvatun kaupungin referentiaalisuuden sekä tutun kulttuurisen kontekstin (kaupunkiapokalypsin, uutiskuvaston) kautta tekevät teoksesta varsin vaikuttavan.

Lopuksi

Edellä olen eritellyt Helsingin tuhoa kuvaavan Ylen virtuaaliteoksen kokemuksellisuutta. Olen osoittanut teoksen kokemuksellisuuden rakentuvan voimakkaasti hyödynnetyn mediumin mahdollistaman immersion varaan. Virtuaaliteos tuottaa simuloidun Helsingin, joka yhtäältä tuttuudessaan ja referentiaalisuudessaan sekä toisaalta vastaanottajan tunnistamassa sensorisessa aitoudessaan tuottaa illuusion vastaanottajan kehollisesta läsnäolosta fiktiivisessä todellisuudessa. Toisaalta kokemuksellisuuden syntyyn vaikuttavat myös ne edellä eritellyt kulttuuriset kontekstit, joiden varaan teos rakentuu. Edellä olen myös pohtinut virtuaaliteoksen kertovuutta ja teoksen oheen tuotetun reaktiovideon merkitystä teoksen kokemuksellisuudelle.

Kuten edellä on käynyt ilmi, Ylen virtuaaliteos on samanaikaisesti sekä kaupunkifiktio että tilastollisiin faktoihin pohjaavaa journalismia. Ylen virtuaaliteoksessa kiinnostavaa onkin faktan ja fiktion välinen raja, jota uudenlaiset journalismin muodot (VR-journalismi, immersiiivinen journalismi) koettelevat. Monet kertomusteoreetikot ovat esittäneet, että on olemassa tiettyjä tekstuaalisia tai lingvistisiä piirteitä tai yleisemmin kerronnan piirteitä, jotka signaloivat diskurssin fiktiivisyyttä tai ei-fiktiivisyyttä. Tutkimani virtuaalisen maailman kokemuksellisuutta tuottava immersiiivisyys ja simulaation todentuntuisuus asettuvat kiinnostavasti näiden kahden kategorian, faktan ja fiktion, väliin. Tutkimani Ylen virtuaaliteos ei ainoastaan kokemuksellista kirjoitetun narratiivisen journalismin tavoin journalistista faktaa, vaan tuo journalismin piiriin fiktiivisen kertomuksen, jossa esitetään hypoteettinen visio Helsingin tulevaisuudesta tai vähintään rakennetaan rinnakkaistodellisuus, jossa Helsinki on raunioitunut. Mikäli Ylen virtuaaliteoksen kaltainen immersiiivinen journalismi yleistyy, nousevat nämä faktan ja fiktion välimaastot tulevaisuudessa tärkeäksi tutkimuksen aiheeksi juuri virtuaalitodellisuuksien tarkastelussa.

Lähteet

Tutkimuskohteet

Ylen virtuaaliteos: <http://teatimeresearch.com/aleppo-helsinki/>. Luettu 1.10.2017.

Ylen reaktiovideo: <https://areena.yle.fi/1-3994753>. Luettu 1.10.2017.

Muut lähteet

Berning, Nora (2014) Narrative Journalism from a Transdisciplinary Perspective: A Narratological Analysis of Award-Winning Literary Reportages. Teoksessa Alber, Jan & Krogh Hansen, Per (toim.) *Beyond Classical Narration. Transmedial and Unnatural Challenges*. Berlin & Boston: Walter de Gruyter, 117–135.

Caracciolo, Marco (2013) Experientiality. *The Living Handbook of Narratology*. Saatavilla: <<http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/experientiality>>. Luettu 1.10.2017.

Caracciolo, Marco (2014) *The Experientiality of Narrative. An Enactivist Approach*. Berlin & Boston: De Gruyter.

Cohn, Dorrit (1999) *Fiktioin mieli*. Suom. Korhonen, Paula, Lehtimäki, Markku, Mikkonen, Kai & Palomäki, Sanna. Helsinki: Gaudeamus.

Cumings, Bruce (1992) *War and Television*. Lontoo & New York: Verso.

Davis, Mike (1998) *Ecology of fear. Los Angeles and the Imagination of Disaster*. New York: Wintage Books.

- Fludernik, Monika (1996) *Towards a "Natural" Narratology*. London & New York: Routledge.
- Gordin, Michael, Tilley, Helen & Prakash, Gyan (2010) Utopia and Dystopia beyond Space and Time. Teoksessa Gordin, Michael, Tilley Helen & Prakash, Gyan (toim.) *Utopia/Dystopia: Conditions of Historical Possibility*. Princeton & Oxford: Princeton University Press, 1–20.
- Herman, David (2013) *Storytelling and the Sciences of Mind*. Cambridge: The MIT Press.
- Hyvärinen, Matti (2016) Expectations and Experientiality: Jerome Bruner's Canonicity and Breach. *Storyworlds* vol. 8:2, 1–25.
- Hyvärinen, Matti (2018) Toward a Geographical Socionarratology. *Frontiers of Narrative Studies*. Vol. 4:2. 215–231. Saatavilla: <<https://doi.org/10.1515/fns-2018-0019>>.
- Isomaa, Saija & Lahtinen, Toni (2017) Kotimaisen nykydystopian monet muodot. Teoksessa Isomaa, Saija & Lahtinen, Toni (toim.) *Pakkovaltiosta ekodystopiaan. Kotimainen nykydystopia*. Joutsen – Svanen. Erikoisjulkaisuja 2. Helsingin yliopisto: Suomalainen klassikkokirjasto, Helsingin yliopiston Suomen kielen, suomalais-ugrilaisten ja pohjoismaisten kielten ja kirjallisuuksien laitos. Saatavilla: <http://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/143750/Joutsen_Dystopia.pdf?sequence=2>. 7–16. Luettu 1.10.2017.
- Kaes, Anton (2010) The Phantasm of the Apocalypse. Metropolis and Weimar Modernity. Teoksessa Prakash, Gyan (toim.) *Noir Urbanism. Dystopic Images of the Modern City*. Princeton: Princeton University Press, 17–29.
- Kendall, Walton L. (1993) *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge: Harvard University Press.
- Kool, Hollis (2016) The Ethics of Immersive Journalism: A Rhetorical Analysis of News Storytelling with Virtual Reality Technology. *Intersect* vol. 9:3. Saatavilla: <<http://web.stanford.edu/group/ojs3/cgi-bin/ojs/index.php/intersect/article/view/871/863>>. Luettu 1.10.2017.
- Lakoff, George & Johnson, Mark (1999) *Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*. New York: Basic Books.
- Lassila-Merisalo, Maria (2016) Beyond Text-Orientation. Three Potential Directions of Development for Digital Narrative Journalism. *Nordicom-Information*, Vol. 38:2. 62–66.
- Lehtonen, Mikko (2001) *Syyskuun yhdenmendoista merkitys*. Tampere: Vastapaino.
- Luther, Annika (2011) *Kodittomien kaupunki. De hemlösas stad*. Suom. Asko Sahlberg. Helsinki: Teos & Söderströms.
- Mikkonen, Kai (2005) *Kuva ja sana. Kuvan ja sanan vuorovaikutus kirjallisuudessa, kuvataiteessa ja ikoniteksteissä*. Helsinki: Gaudeamus.
- Page, Max (2008) *The City's End: Two Centuries of Fantasies, Fears and Premonitions of New York's Destruction*. New Haven: Yale University Press.
- de la Peña, Nonny et al. (2010) Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News. *Presence*. Vol. 19: 4, 291–301.
- Pimentel, Ken & Teixeira, Kevin (1993) *Virtual Reality: Through the New Looking Glass*. New York: Intel/Windcrest McGraw Hill.
- Poster, Mark (1999) Theorizing Virtual Reality. Baudrillard and Derrida. Teoksessa Ryan, Marie-Laure (toim.) *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 42–60.
- Ryan, Marie-Laure (2015) *Narrative as Virtual Reality 2*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Shin, Donghee & Biocca, Frank (2018) Exploring immersive experience in journalism. *New Media & Society*. Vol. 20:8, 2800–2823. Saatavilla: <<https://doi.org/10.1177%2F1461444817733133>>.
- Sirkkunen, Esa, Väättäjä, Heli, Uskali, Turo, & Rezaei, Parisa Pour (2016) Journalism in virtual reality: Opportunities and future research challenges. Teoksessa *Academic MindTrek'16: Proceedings of the 20th International Academic MindTrek Conference*. New York: Association for Computing Machinery, 297–303.
- Sirkkunen, Esa & Uskali, Turo (tulossa) Virtual Reality Journalism. *The International Encyclopedia of Journalism Studies*.
- Slater, Mel & Sanches-Vives, Maria (2016) Enchancing Our Lives with Immersive Virtual Reality. *Frontiers in Robotics and AI* 3:74. <[Doi:10.3389/frobt.2016.00074](https://doi.org/10.3389/frobt.2016.00074)>.
- Toikkanen, Jarkko & Virtanen, Ira (2018) Kokemuksen käsitteen ja käytön jäljillä. Teoksessa Toikkanen, Jarkko & Virtanen, Ira (toim.) *Kokemuksen tutkimus VI. Kokemuksen käsite ja käyttö*. Rovaniemi: Lapland University Press, 7–24.

Tsutsui, Willim M. (2010) Oh No, There Goes Tokyo. Recreational apocalypse and the City in Postwar Japanese Popular Culture. Teoksessa Prakash, Gyan (toim.) *Noir Urbanism. Dystopic Images of the Modern City*. Princeton: Princeton University Press, 104–126.

Vatanen, Panu (2017) Entä jos Helsinki olisikin kuin Aleppo? *Yle Uutiset*. Saatavilla: <<https://yle.fi/uutiset/3-9462839>>. Luettu 1.10.2017.